

DRAGO ROSSO

I giochi di Alex Randolph non invecchiano mai!



Introduzione

Nel 1989 **Alex Randolph** pubblicò [Drago Rosso](#), un titolo da mettere tranquillamente nella categoria dei “giochi d’azzardo” ma, come spesso accadeva con le sue opere, rielaborato e presentato come un divertente gioco in cui misurarsi con la propria capacità di mantenere il sangue freddo anche di fronte a qualche “rovescio” della Dea bendata.

Quel gioco (esauritissimo) è stato ora ripreso da una ditta coreana (Playte) ed è distribuito in Italia da [Oliphante](#), che ha davvero messo in cima alla sua lista delle priorità quella di riproporre le opere di Randolph, oltre a ricordare con ogni mezzo il centenario della sua nascita. D’altra parte Gianfranco Fioretta (Oliphante) è uno dei “soci” che crearono “Venice Connection” e conosceva dunque molto bene Randolph.

La nuova edizione di **Drago Rosso** (per 2-6 giocatori di 12 anni o più) ci viene proposta in una piccola scatola (che si può mettere in tasca o in uno spazio della borsa o della valigia) e le regole non sono variate di molto rispetto all’originale. Qui di seguito faremo la recensione della nuova edizione ma per chi possiede già l’originale, e per i più curiosi, abbiamo aggiunto a fine articolo una comparazione fra le due confezioni.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Drago Rosso.

Come potete vedere dalla foto qui sopra la scatola di **Drago Rosso** contiene più o meno gli stessi componenti della vecchia... ridotti, rivisti e corretti: un tabellone double face (86x478 mm) diviso in “strisce” per permettere di visualizzare l’avanzamento del Cavaliere; un mazzo di 51 carte movimento; due carte “double face” con la testa del Drago (le vedete al centro); un sacchetto di gemme di tre colori (bianche= 1 PV; rosse = 5 PV e blu=10 PV) ed un cavaliere di legno grigio a cui bisogna aggiungere il classico “spadone” medievale inserendolo in un’apposita fessura.

I componenti sono tutti di buona fattura e non ci hanno mai dato problemi durante le partite che abbiamo effettuato. Come facciamo sempre, anche stavolta consigliamo di imbustare le carte per... farle durare di più.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita: sulla coda del Drago è già pronto il cavaliere.

Il setup di **Drago Rosso** è velocissimo: si estraggono le due carte “Testa del Drago” (una normale ed un cranio scheletrito) e si mette quella appropriata sul tabellone: nella foto è a destra del tabellone e ci mostra il drago con gli occhi chiusi (sta ancora dormendo e dobbiamo fare attenzione a non svegliarlo).

Poi si mette il cavaliere (dopo averlo ben armato col suo spadone) dalla parte opposta, nella prima casella della coda. Si mescolano le carte “Movimento” (56x87 mm) e si mette il mazzo vicino al tabellone. Infine ogni giocatore raccoglie un gruzzoletto iniziale di 40 PV in gemme di vario colore.

Tutto ora è pronto per iniziare la caccia al tesoro che il Drago protegge nella sua caverna...

Il Gioco



Foto 3 – Le carte Movimento.

Il mazzo “Movimento” di **Drago Rosso** è composto da 38 carte “Impronta” (18 da “un passo”, 9 da “due”, 6 da “tre” e 5 da “quattro”), da 10 carte “stop” (come quella con una “X” nella foto) e da 3 carte “Occhio del Drago” (in basso a destra nella foto). Tutte le carte hanno lo stesso formato (56x87 mm).

La meccanica è quella utilizzata in tanti giochi chiamati “stop o ancora” dove ad ogni tentativo di effettuare un’ulteriore azione corrisponde il pericolo di una penalità più o meno grande. Nel nostro caso il giocatore di turno gira la prima carta del mazzo ed esegue l’azione indicata:

- Se si tratta di un “movimento” fa avanzare il cavaliere di tante caselle quante sono le impronte sulla carta e mette sul tabellone le gemme indicate nella casella di arrivo;
- Se si tratta di una “X” il cavaliere deve fermarsi immediatamente (per non svegliare il drago) e tornare precipitosamente alla casella iniziale. Il giocatore perde tutte le gemme piazzate sul tabellone, deve pagare una penalità pari ad un quarto delle gemme che ha già nella sua riserva e il suo turno è finito. Nel caso in cui sia già stata scoperta la seconda carta “Occhio” la penalità aumenta fino alla metà delle sue gemme.

- Se si tratta di un “Occhio del Drago” le cose si complicano: la prima di queste carte mette un po’ in agitazione il Drago, ma il suo effetto è uguale a quello delle carte “X”; la seconda gli fa aprire un occhio a metà (girare la carta sulla testa del drago) ma è ancora troppo intontito dal sonno per arrabbiarsi e reagire (il giocatore termina il turno, perde le gemme acquisite e paga la metà di quelle in riserva); la terza carta invece lo fa immediatamente balzare in piedi per scaricare una bella fiammata sul malcapitato cavaliere, chiudendo così la partita (il giocatore perde tutte le sue gemme e la vittoria va a chi ha il punteggio più alto).



Foto 4 – Partita in corso.

Vediamo un esempio di come si gioca a **Drago Rosso** aiutandoci con la foto 4 qui sopra. È stata scoperta per prima una carta da “1 impronta” quindi il cavaliere è avanzato di una casella ed ha messo sul tabellone una gemma bianca (1 PV); la seconda carta mostra “3 impronte” ed il cavaliere si è quindi trasferito sulla casella 4 dove sono state poste 4 gemme bianche (4 PV); la terza è da “2 impronte” e il nostro baldo giovane avanza dunque sulla casella 6 (6 PV); la quarta è un altro “3” e il nostro Eroe raggiunge la casella 9, dove potrebbe raccogliere altri 9 PV.

A questo punto il giocatore comincia a pensare al da farsi: ha raccolto finora 20 PV e potrebbe anche ritirarsi, cercando di portare a casa tutte le gemme, altrimenti, dimostrando tutto il suo coraggio (e la sua incoscienza), potrebbe girare un’altra carta per cercare di aumentare ancora il suo malloppo, sperando di non trovare invece una penalità.



Foto 5 – L'intrepido cavaliere vorrebbe tagliare la testa al drago evitando di diventare il suo arrosto.

Se il giocatore attivo decide di fermarsi gli altri possono intervenire, offrendosi di continuare la missione al suo posto. Per farlo però devono pagare una certa somma al nostro Eroe, in base alle gemme scoperte fino a quel momento:

- con 1-10 PV il costo per continuare la missione è di una gemma bianca (1 PV);
- con 11-20 PV il costo sale a una gemma blu (10 PV);
- con 21-40 PV si devono pagare 20 PV;
- da 41 in su si pagheranno invece 40 PV.

Questi “costi” raddoppiano se il Drago è già mezzo sveglio (all'uscita della seconda carta “Occhio”). Effettuato il pagamento il giocatore è però obbligato a scoprire almeno una nuova carta, eseguendone le istruzioni e decidendo a sua volta se arrestarsi o meno: nel primo caso può ancora intervenire un altro giocatore, e così di seguito.

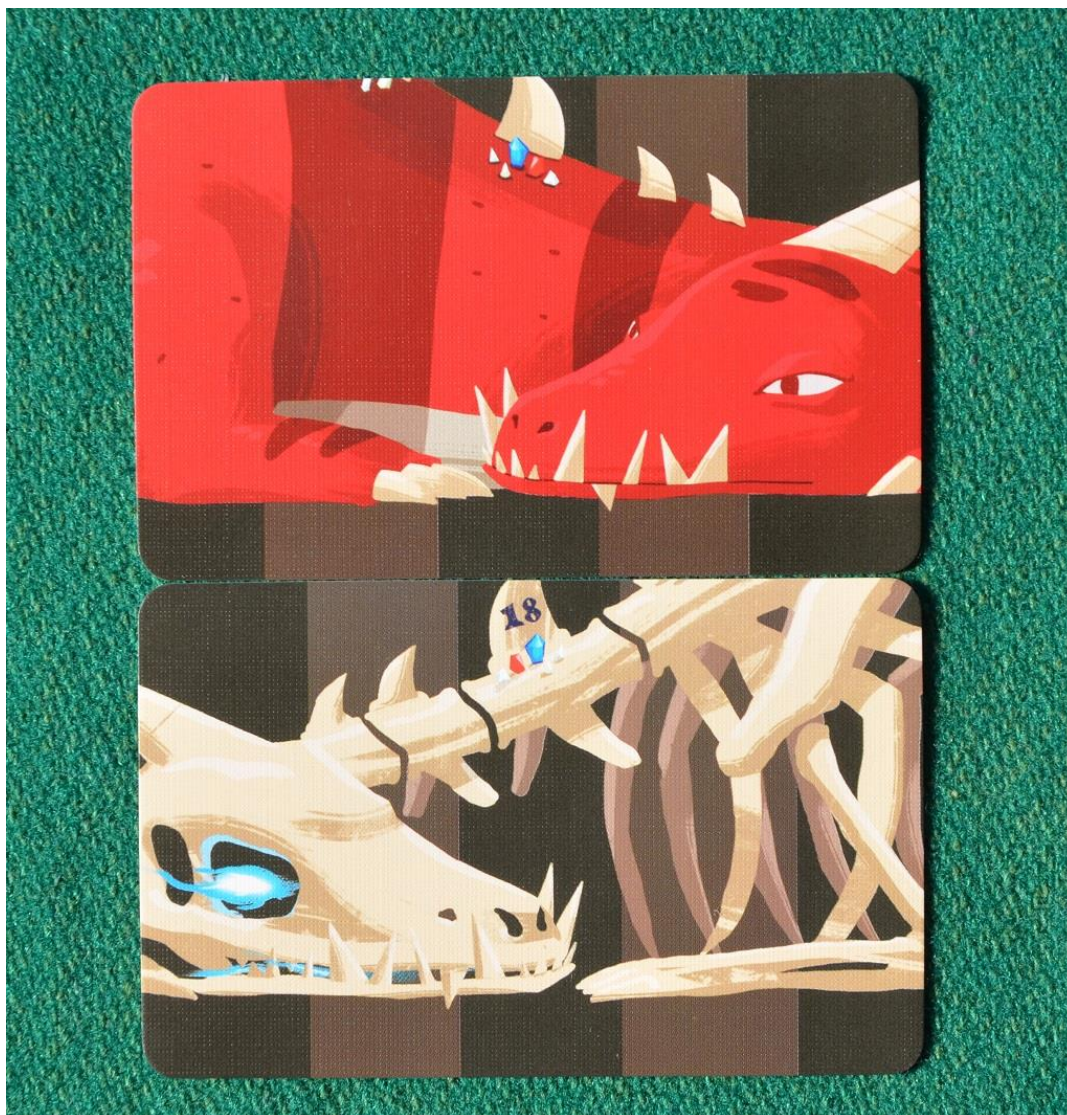


Foto 6 – Le carte del “risveglio”: ce ne è una per il Drago Rosso (in alto) ed una per lo scheletro del drago (sul retro del tabellone).

C'è anche un secondo modo per chiudere una partita a **Drago Rosso**: un Cavaliere audace (e fortunato) potrebbe infatti arrivare all'ultima casella del percorso, proprio sopra la testa del Drago, ed usare il suo spadone per tagliargliela con un colpo netto. Oltre alla benevolenza della vicina città ed alle languide occhiate delle donzelle salvate il giocatore potrà portarsi a casa l'intero tesoro rimasto nella caverna... vincendo quasi certamente la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete già capito che le partite a **Drago Rosso** durano poco e dipendono in gran parte dalle carte estratte: non ci sono dunque strategie vincenti e l'unico modo per avere qualche chance in più sarebbe quello di ricordare le carte già uscite. Quando un giocatore completa il suo turno le carte utilizzate infatti NON sono rimesse nel mazzo, quindi le probabilità che escano quelle pericolose aumentano o diminuiscono in base a quante ce ne sono già fra gli scarti. Ma quanti giocatori sono disposti a passare mezz'ora accumulando dati nel loro cervello?



Foto 7 – Il retro del tabellone mostra lo scheletro del Drago. Nessuno ci ha spiegato perché dovremmo combattere contro uno spettro, ma probabilmente la Regione era così disabitata che il vecchio sauro è morto di fame in mezzo al suo tesoro...

Io credo che non lo farebbe nessuno, anche perché lo scopo di Drago Rosso è quello di divertirsi un po' in famiglia o con gli amici, e cosa c'è di più divertente che guardare la faccia del giocatore di turno? Un po' tesa prima di scoprire la prossima carta (ma ci sono anche giocatori così intrepidi e sicuri di loro che mostrano sempre una faccia indifferente di fronte al pericolo), con un grande sorriso se si tratta di una "impronta" oppure con una smorfia di delusione se esce una carta speciale che lo obbliga a ritirarsi in buon ordine fra i lazzi dei suoi compagni di gioco.



Foto 8 – Le gemme del tesoro del Drago.

Un consiglio però ci sentiamo di darvelo comunque: MAI fermarsi prima di avere superato la soglia dei 10 PV raccolti. Abbandonare la partita prima di quel punto infatti significa regalare una grossa opportunità agli avversari che, pagando una sola gemma bianca, ne possono guadagnare come minimo una decina (sempre che la Dea bendata non decida di punirli immediatamente).

Personalmente noi cerchiamo sempre di sfidare la sorte fino a raggiungere la soglia dei 20 PV, poi di solito proviamo a fermarci: in qualche caso ci sarà qualcuno pronto a sborsare 20 PV e quindi a noi andrà bene comunque, mentre il nostro “rimpiazzo” correrà il rischio non solo di non prendere nulla, ma anche di dover pagare una penalità di tasca sua se uscirà una carta penalizzante.

Commento finale

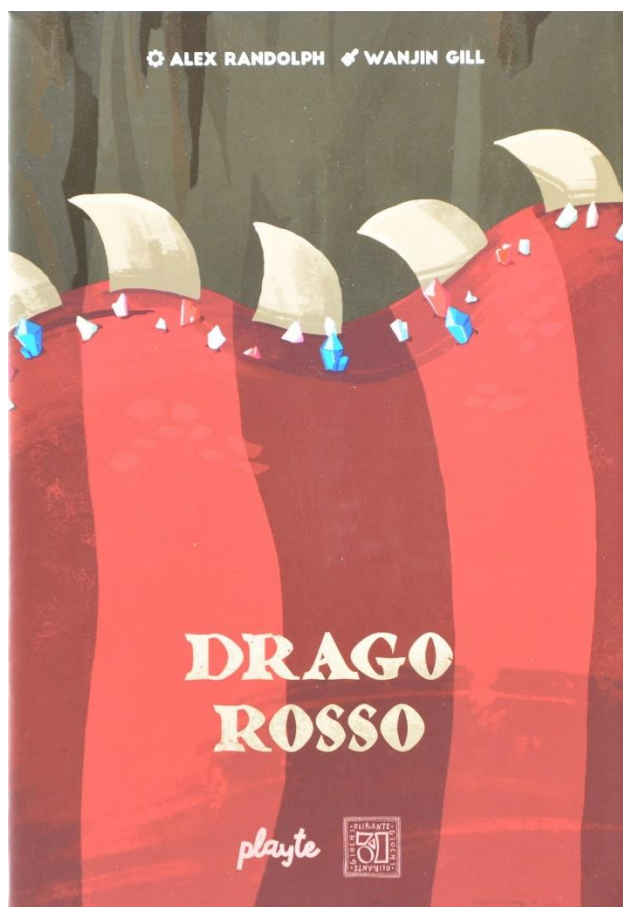


Foto 9 – La scatola di Drago Rosso.

A conclusione di questa chiacchierata che commento potremmo aggiungere? Non siamo dei grandi “cultori” dei giochi di “Stop o Ancora” ma per esperienza diretta possiamo garantirvi che quando ne viene presentato uno si ricevono rapidamente le visite di qualche curioso dai tavoli vicini.

Ricordate “Diamant”? I giocatori entrano nelle miniere abbandonate e devono decidere (individualmente) se ritirarsi o proseguire l’esplorazione prima di girare la prossima carta: se appaiono due carte pericolo uguali chi è dentro muore e perde tutto, ma chi era uscito mantiene le pietre preziose acquisite,

Oppure il gioco “Can’t Stop”? Qui dopo ogni tiro di dadi bisogna decidere se accontentarsi di quanto ottenuto (ritirandosi i segnalini possono salire sui sentieri) o tentare un altro tiro (ma se non

va bene il giocatore resta fermo al punto di partenza). E potremmo continuare con altri esempi, ma immagino abbiate capito... il messaggio: alla gente piace il brivido del rischio!!!

Anche **Drago Rosso** appartiene in pieno a questa categoria e va preso per quello che è: un gioco semplice con un po' di suspense per passare una mezz'oretta senza pensieri diversi da "prendo un'altra carta oppure mi fermo qui?"

Per i più curiosi abbiamo provato a comparare i due giochi (la vecchia edizione della Editrice Giochi e la nuova di Oliphante) e troverete qui sotto un breve riassunto di quanto abbiamo potuto appurare.

"Si ringrazia la ditta [Oliphante](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"

COMPARAZIONE FRA L'EDIZIONE ORIGINALE E LA NUOVA



Foto 10 – Le due scatole a confronto: a destra la nuovissima edizione.

La prima edizione di **Drago Rosso** vide la luce nel 1989 e fu pubblicata in Italia da Editrice Giochi in una bellissima confezione di un rosso acceso e con il sottotitolo "Il gioco delle due virtù cinesi".

La nuova edizione arriva dalla Corea del Sud ed è distribuita in Italia da Oliphante: essa contiene alcune novità nel regolamento ma soprattutto è stata completamente ripensata dal punto di vista grafico.



Foto 11 – Comparazione dei due tabelloni: notare che il nuovo ha 17 caselle.

Chi possiede la vecchia edizione potrebbe essere interessato a conoscere queste differenze, e quindi ve le elenchiamo qui di seguito:

- (1) – Scatola: si passa dalla vecchia scatola 265x315x70 mm a quella nuova che, con i suoi 98x140x47 mm, ha un volume 9 volte più piccolo;
- (2) – Tabellone: il vecchio misurava 240x600 mm ed era stampato su una sola faccia, mentre le dimensioni del nuovo sono 87x480 mm, e vediamo un drago rosso sulla facciata “A” e il suo scheletro sulla “B”;
- (3) - La prima versione conteneva 50 gettoni di plastica verde madreperlata da 1 punto, 20 rossi da 5 punti e 20 blu da 10 punti. La nuova contiene invece 50+20+20 gemme di plastica colorata (bianche, rosse e blu);



Foto 12 – Carte e Segnalini a confronto: pur essendo più piccoli i nuovi componenti hanno più pathos.

(4) – Le carte originali erano 54: 2 carte Drago Rosso, 11 Drago Nero, 19 da 1 bicchierotto, 12 da due, 6 da tre e 4 da quattro. Quelle nuove sono 51 e contengono 2 teste di Drago (rosso e scheletro), 3 Draghi, 10 Stop, 18 con una impronta, 9 da due, 6 da tre e 5 da quattro;

(5) – Le caselle del percorso sono 17 nel gioco nuovo e 16 in quello vecchio;

(6) – All’inizio della partita ogni giocatore riceve 20 punti (nel vecchio) o 40 (nel nuovo);



Foto 13 – La nuova edizione ha delle gemme al posto delle monete cinesi.

(7) – Quando un giocatore scopre uno STOP nel nuovo gioco deve riportare il cavaliere alla posizione di partenza, perdendo tutte le gemme guadagnate in quel turno e, in più, perde un certo numero di gemme fra quelle possedute (fino alla metà del suo bottino!!!). Nel vecchio gioco il giocatore non incassava nulla e il turno passava immediatamente al giocatore successivo.

(8) – Se un giocatore arrivava sulla testa del Drago nel vecchio gioco riceveva 30 punti extra (oltre a quelli del bicchierotto, naturalmente). Nel nuovo il giocatore prende tutte le gemme rimaste nella tana del Drago.

A questo punto arriva la solita domanda: se ho la vecchia edizione devo comprare anche la nuova? La risposta è molto semplice: i due giochi sono praticamente identici, a parte qualche sfumatura elencata nei punti dal (4) al (8) qui sopra, quindi quei pochi che hanno ancora la vecchia edizione non avrebbero bisogno della nuova, ma per chi non l'ha neppure mai vista questa è un'ottima occasione per aggiungere alla propria collezione un divertente gioco "tascabile" adatto a qualsiasi compagnia.